Die Uhrmacherwerkstatt

Ein Schauplatz für „Beyond the Wall“
als Beitrag zur OPC-Kategorie „Roboter“
von André „Seanchui“ Frenzer



Abseits des Dorfes steht die Werkstatt des Uhrmachers. Das niedrige, kleine, windschiefe Häuschen lässt nicht vermuten, dass sich hier einer der begabtesten Uhrmacher des Königreichs niedergelassen hat. Der Schornstein am angebauten Schuppen, der dem alten Mann als Werkstatt dient, qualmt unablässig während er über seinen Erfindungen brütet.

Hintergrund

Der Uhrmacher Venkat begann seine Karriere tatsächlich als kleiner Uhrmacher in der renommierten Uhrmacherwerkstatt seines Vaters. Doch schon bald zeigte sich sein Talent, dass das seines Vaters um ein Vielfaches überstieg. Statt einfach nur die Uhren seiner betuchten Kundschaft zu reparieren, schuf er filigrane Uhrwerkautomaten, denen er die unterschiedlichsten Formen verlieh.

Venkat war schon Diener vieler Herren. Im Auftrag des Königs schuf er verheerende Automatenwaffen für den letzten Krieg, der das Reich überschattete. Angewidert von dem, was seine Kunst anzurichten vermochte, ließ er sich in der Nähe des Dorfes nieder. Über seine Vergangenheit spricht er nie; Abenteurer, die sich aufmachen um das Dorf vor einer Bedrohung zu beschützen, unterstützt er aber gerne mit seinen technischen Spielereien. Bestimme mit einem W6, welchen Gegenstand Venkat gerade zur Verfügung stellen kann.

Venkats Geheimnis

Venkat verabscheut seine Vergangenheit und die Dinge, die seine Automaten im Verlauf des letzten Krieges anzurichten vermochten. In ihm nagt das brennende Verlangen, sich von seinen Sünden reinzuwaschen und seine eigenen Kreationen zu vernichten, damit sie nie wieder Leid über die Menschen bringen können.

Aus diesem Grund arbeitet Venkat in einem geheimen Keller unter seinem Werkzeugschuppen an einem gigantischen Uhrwerkautomaten, den er mit vernichtenden, selbst hergestellten Waffen bewaffnet. Dieser Goliath soll nach seiner Fertigstellung die Automatenwaffen in der Armee des Königs unschädlich machen, womit Venkat seine Schuld an der Menschheit als getilgt ansieht. Natürlich ist es fraglich, was passiert, wenn er die gigantische Maschine erstmals in Betrieb nimmt…

Der Goliath

Der Goliath ist ein nahezu vier Meter hohes, menschähnliches Monstrum aus Metall. Zwei mächtige Schornsteine an seinem Rücken spucken unentwegt heißen Dampf aus, der das Ungetüm antreibt. Er ist mit einer Dampfkanone und einem Dampfhammer bewaffnet.

Trefferwürfel: 10W10 (69 TP)
RK: 20
Angriff: +10, 2W10 Schaden (Dampfhammer)
Gesinnung: Rechtschaffen neutral
Besonderheiten:
Dampfkanone Die Dampfkanone gilt als Langbogen, allerdings erhält das Ziel einen negativen Modifikator auf seine Rüstungsklasse von -8.
Selbstaufziehendes Uhrwerk Der Goliath verfügt über ein selbstaufziehendes Uhrwerk, weswegen er 2 Trefferpunkte pro Runde regeneriert.

1W6	Technische Spielerei
1	**Uhrwerk-Eule** Die Uhrwerk-Eule kann mit einem Schlüssel aufgezogen werden und funktioniert dann bis zu drei Stunden. Sie gilt in dieser Zeit als **gebundener Vertrauter** des Besitzers des Schlüssels.
2	**Experimenteller Flugapparat** Ein auf den Rücken geschnallter Tornister, an dem sechs dampfbetriebene, an Libellenflügel erinnernde Flügel angebracht sind. Vor jedem Einsatz bestimmt ein W20, ob der Flugapparat funktioniert; bei einer 1-5 erhält sein Träger die Fähigkeit **Fliegend**, andernfalls passiert nichts.
3	**Dampfpistole** Die Dampfpistole gilt als Bogen, allerdings erhält das Ziel einen negativen Modifikator auf seine Rüstungsklasse von -2.
4	**Dampfarmschienen** Die reich verzierten Dampfarmschienen werden wie die Armschienen einer Rüstung angelegt. Sie erhöhen die Stärke des Trägers um +2.
5	**Uhrwerk-Bogen** Der Uhrwerk-Bogen gilt als Bogen, verfügt allerdings über eine filigrane Selbstaufzugsmechanik. Der Träger des Bogens kann zwei Mal in einer Runde schießen.
6	**Zahnradschloss** Das Zahnradschloss ist ein mit zahlreichen Zahnrädern funktionierendes Schloss, dass immer nur mit einem Modifikator von -10 zu knacken ist, wenn man nicht den entsprechenden Schlüssel besitzt.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE: Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Automaton

Automata are new monsters designed for D&D 5th edition.
These creatures are self-operating machines build for a certain purpose, powered by a strange mixture of magic and electricity.
Automata are an option to add to your world if you want to add a steampunk element.

Strength and Weakness alike
While Automata can use electricity to damage their enemies, due to their construction they are also likely to be damaged by uncontrolled electricity themselves which means that any lightning damage they take will be doubled.

Automaton Bomb
This version of an Automaton is a nasty one that calls for immediate attention. It is loaded with a nasty one-time weapon and its only purpose is to carry that weapon near the party and set it off. After that it would return to its owner to get recharged. They are easy to kill but will hit hard if not dealt with. These Automata vary in size and shape but they are mostly no bigger than 3 feet. Depending on their creator's choice or their owners wish the come either in humanoid form or also in smaller animal like form.

Automaton Watchdog
Of course, people started building watchdogs as soon as the Automaton technology was discovered.
These serve as guardians for the homes of the ones who can afford it. They are faster than other Automatons and have artificial intelligence which makes them able to distinguish between friend and foe. Normally these Automata stand taller than even the biggest dogs you will find. Beside that they are similar looking to their natural counterpart, if you ignore the sharp metal claws and fangs of course. In case they encounter an intruder, they are more likely to solve the problem than to give alarm.

Guardian Automaton
While watchdogs are serving more to protect private property from Bandits and other kind of shady people Guardian Automata are for more serious business. Many of them are used to protect officials of a city or members of royal families. They can charge their fists with electrical energy to deliver devastating blows to their enemies. With a somewhat human appearance they stand between 10 and 12 feet tall with thick metal plates guarding their more fragile interior.

Automaton Bomb
Small construct, unaligned

Armor Class 19 (natural armor)
Hit Points 17 (5d6)
Speed 25 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Damage Immunities poison, psychic
Damage Vulnerabilities lightning
Condition Immunities blinded, charmed, deafened, frightened, petrified, poisoned
Senses passive Perception 6
Languages Common
Challenge 2 (450 XP)

Feedback. When an Automaton gets killed roll a d6. On a result of 4 or higher the machine overloads and every creature within 5 feet takes 5 (2d4) lightning damage. Affected creatures must make a DC 12 constitution saving throw or get knocked prone on a failed save.

Actions

Magic Bomb (Once). Each Automaton Bomb is equipped with a spell focus which it will set off as soon as it reaches the enemy. Each creature within 10 feet radius of the Automaton must make a DC 15 dexterity saving throw, taking 37 (6d8+10) damage on a failed save or half as much on a scessful one. The type of damage varies depending on the charge of the Automoton, which is indicated by the color of his eye(s).

Fire / Red
Cold / Blue
Lightning / White
Poison / Green
Necrotic /Black
Acid / Brown

Automaton Watchdog
Medium construct, unaligned

Armor Class 17 (natural armor)
Hit Points 78 (12d8 + 24)
Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	1 (-5)	8 (-1)	1 (-5)

Damage Immunities poison, psychic
Damage Vulnerabilities lightning
Condition Immunities blinded, charmed, deafened, exhaustion, frightened, paralyzed, petrified, poisoned
Senses blindsight 60 ft. passive Perception 9
Languages Common
Challenge 4 (1100 XP)

Pounce. If the Automaton Watchdog moves at least 20 feet straight towards a creature and then hits it with a claw attack on the same turn, that target must succeed on a DC 15 Strength saving throw or be knocked prone. If the target is prone the Watchdog can make one bite attack against it as a bonus action

Feedback. When an Automata gets killed roll a d6. On a result of 4 or higher the machine overloads and every creature within 5 feet takes 5 (2d4) lightning damage. Then they must make a DC 12 constitution saving throw or get knocked prone on a failed save.

Actions

Multiattack. The Automaton Watchdog makes 2 attacks, either with his claw or bite attack.

Claw Attack. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 13 (3d6+3) slashing damage.

Bite Attack. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 10 (3d4+3) piercing damage.

Guardian Automaton
Large construct, unaligned

Armor Class 20 (natural armor)
Hit Points 133 (14d10 + 56)
Speed 20 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
22 (+6)	7 (-2)	18 (+4)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Damage Immunities poison, psychic
Damage Vulnerabilities lightning
Condition Immunities blinded, charmed, deafened, exhaustion, frightened, paralyzed, petrified, poisoned
Senses passive Perception 7
Languages Common
Challenge 10 (5900 XP)

Feedback. When an Automata gets killed roll a d6. On a result of 4 or higher the machine overloads and every creature within 5 feet takes 5 (2d4) lightning damage. Then they must make a DC 12 constitution saving throw or get knocked prone on a failed save.

Actions

Multiattack. The Automaton makes 2 lightning fist attacks.

Lightning Fist. Melee Weapon Attack: +10 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 19 (3d8+6) bludgeoning damage plus 9 (2d8) lightning damage.

Lightning Arc (Recharge 6). The automaton shoots an arc of lightning at one target within 60 feet of it. The target must make a DC 16 dexterity saving throw, taking 75 (10d10+20) lightning damage on a failed save, or half as much in a successful one.

Thomas Ogermann (mit freundlicher Unterstützung von Annett Wegner und PBDS)

Kategorie: Roboter

„Chippie"

Ein technisches Spielzeug mit Szenario für nostalgische Abenteuer in den 80er Jahren

Chippie, der Spielzeugroboter

Bei Chippie handelt es sich um ein brandneues, teures Spielzeug eines japanischen Elektronikkonzerns, das die Herzen aller Kinder höher schlagen lässt. Glaubt man der Fernseh-Reklame oder dem Spielzeugkatalog, kann der 30 cm hohe Chippie fast alles:

- Per Fernsteuerung oder einprogrammierbar mit seinen Ketten übers Gelände fahren
- Eigene Sätze sprechen oder auf Tonband aufnehmen und nachsprechen
- Auf eine eingelegte Mini-Videokassette aufnehmen, was die Kamera in seinem Kopf „sieht"
- Auf jede nur erdenkliche Art blinken und als Taschenlampe leuchten
- Mit seinen beweglichen Armen Dinge aufheben, drücken, ziehen…

Chippie im Spiel: Der Spielzeugroboter kann seinem Besitzer nicht nur diese Funktionen über Knöpfe am Corpus und die komplizierte Fernbedienung zur Verfügung stellen und damit dessen Möglichkeiten erweitern; er verleiht bei immer mehr Proben, bei denen er unterstützt (er ist lernfähig, siehe unten), einen kleinen Bonus (je nach System +1, +1W…).

Szenariovorschlag:

Einer der Kinder-Charaktere in einem Nostalgie-80er Jahre Setting wie *Tales from the Loop* oder *1W6 Freunde* kriegt unter dem Tannenbaum oder zum Geburtstag diesen Roboter als Geschenk. Vielleicht sind seine Eltern reich, haben ein schlechtes Gewissen (sind nie da, haben sich scheiden lassen…) oder Kontakte in die Technikbranche. Er und seine Freunde spielen viel mit Chippie.

Erste Mysterien: Chippie kann immer tollere Dinge! Seine Sätze sind erstaunlich reichhaltig, er stellt Fragen und gibt Antworten. Manchmal fährt er einfach los. Die Eltern schieben es auf die Phantasie der Kinder oder halten es für einen Teil der Funktionen (die Anleitung liegt nur auf Japanisch und etwas, das entfernt an Deutsch erinnert, vor); sie sind nie dabei, wenn er etwas Unerklärbares tut. Nur ein anderes Kind im Umkreis hat einen Roboter derselben Bauart. Bei ihm ist aber nur das normale Verhalten festzustellen. Ab und zu erhitzt er sich dabei stark, ist also eingeschränkt und kann sich im dramaturgisch richtigen Moment notabschalten.

Hintergrund: Bei dem Exemplar, das die Kinder haben, wurde ein Chip aus der Militärforschung eingebaut, der eine lernende KI enthält. Durch das Spielen mit den Kindern wird es auf deren Werte (Freundschaft, Gewaltlosigkeit…) geeicht. Das ist so ziemlich das Gegenteil von dem, wofür das Militär den Chip vorsah. Mittlerweile hat man den Verlust bemerkt und sucht den Chip.

Der Mord: Auf einer selbstaktivierten Fahrt nimmt Chippie nachts durch seine Kamera etwas auf: Er fährt zu einem Haus und filmt undeutlich einen Mord! Im Haus fällt ein Schuss. Chippie fährt hinein und spricht leise zum Toten: offenbar trauert er! Die Kinder sehen das auf dem Band und finden dort den erschossenen Mann, einen Wissenschaftler. Chippie sagt, der Mann wäre sein ‚Papa' oder ‚Freund' (die Wörter hat er von den Kindern): offenbar die Person, die ihn gebaut hat. Die Kinder erkennen ein Merkmal am Mörder auf dem Band: Er zieht ein steifes Bein nach.

Das Militär: Gleichzeitig bemerken sie - spätestens nach Bekanntwerden des Mordes – eine hohe Militärpräsenz: Das andere Kind, das so einen Roboter hat, erzählt unter Tränen, dass Soldaten bei ihm zuhause waren und seine Eltern den Roboter aushändigten. Jemand in Tarnkleidung beobachtet aus dem Wald heraus die Kinder oder ihr Elternhaus. Irgendwann klingeln auch Soldaten bei den Eltern und fordern den Roboter ein; darunter einer mit einem steifen Bein! Es ist klar, dass die Kinder ihren neuen Freund nicht hergeben werden, vor allem nicht an den Mörder! Sie können weglaufen, Chippie verstecken, Lügen erzählen, dass er kaputt und weggeworfen wäre etc. Natürlich verschaffen sie sich damit nur etwas Zeit. Den Kindern kann es gelingen, den Soldaten mit dem steifen Bein zu überführen, also ein Erfolgserlebnis haben. Sie können auch herausfinden, dass der Wissenschaftler den selbst entwickelten Chip offenbar bewusst vom Militär gestohlen hat, als ihm klar wurde, was dieses damit anstellen wollte.

Finale: Die Nachforschungen bringen die Kinder in Erklärungsnot und führen das Militär erneut zu ihnen. In einem finalen ‚Kampf' (ähnlich *Kevin allein zu Haus*) ‚verteidigen' die Spieler Chippie und er ‚kämpft' mit; alles natürlich gewaltfrei. Doch letztendlich ist gegen Erwachsene nichts zu tun: Sie machen irgendwann dem Spektakel ein Ende und sacken Chippie ein. Noch vor Ort und vor den Augen der Kinder stellen sie aber fest, dass die KI für ihre Zwecke nun unbrauchbar ist: Chippie hat so stark die Werte verinnerlicht, die er von den Kindern gelernt hat, dass der militärische Nutzen hinweg ist. Allerdings haben haben sie tragbares Computer-Equipment mit, um ihn wieder auf Werkseinstellungen zurückzusetzen. Unter einigen letzten, rührenden Worten an die Kinder, die tatenlos zuschauen müssen, lässt Chippie in einer tragischen letzten Szene seinen Chip durch Anschalten aller seiner Funktionen und dadurch entstehende Überhitzung abrauchen, damit die Militärs ihn nicht zu Kriegszwecken einsetzen können.

Domo Arigato Mr. Roboto
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen

Was bisher geschah:
Seit seinem Amtseintritt 1868 will der japanische Kaiser Mutsuhito sein Land erneuern und aus einem rückständigen Feudalstaat eine moderne, imperiale Großmacht machen. Neben politischen Reformen strebt der Kaiser vor allem eine Modernisierung der japanischen Streitkräfte an. Zutiefst fasziniert von den zahlreichen neuen Erfindungen, die während des amerikanischen Bürgerkriegs eingesetzt werden, beschließt Mutsuhito einen Gesandten zu dem berüchtigten Wissenschaftler Dr. Hellstromme zu senden. Der Kaiser ist besonders von Hellstrommes Automaten fasziniert und will ihm unbedingt das Geheimnis ihrer Herstellung abkaufen. Allerdings geht der verrückte Wissenschaftler auf kein Angebot des japanischen Gesandten ein. Doch dem Diplomaten kommt der Zufall zu Hilfe. Während eines Gefechts mit einer feindlichen Eisenbahngang der Union Blue in Colorado, wurde einer der Automaten beschädigt, hörte nicht mehr auf Befehle und ging plötzlich seine eigenen Wege.

Der Auftrag:



Der Gesandte hörte von den Gerüchten aus Colorado und heuert das Aufgebot an, den Automaten im umstrittenen Land zu finden. Das Aufgebot soll ihn einfangen und möglichst unbeschädigt nach Dodge City bringen, von wo er mit einem Eisenbahnwagon außer Landes gebracht werden soll. Als Unterstützung und zur Überwachung reist der Samurai Haru Yamamoto mit der Posse.

Der Automat (siehe Stadt der Finsternis S. 138):
Hellstrommes Automat ist ein gigantischer mechanischer Mann, der über eine schwere Panzerung verfügt, die sogar Gewehrkugeln abhält. Einer der Arme ist eine Greifklaue, der andere besteht aus einem eingebauten Gatling-Gewehr. Am Kopf befindet sich ein quarzartiger Visor, hinter dem die Augen vermutet werden. Falls die Panzerung ernsthaft beschädigt wird, explodiert die Maschine auf der Stelle. Keiner hat bisher einen intakten Automaten einfangen oder gar untersuchen können.

Das Geheimnis (siehe Stadt der Finsternis S. 156):
Bisher ist niemand hinter Hellstommes Geheimnis zur Herstellung der Automaten gekommen. Für ihre Steuerung verwendet der Wissenschaftler eigens präparierte Zombie-Gehirne. Unglückliche, die in die Fänge des Doktors gelangen, werden in sein Geheimlabor verschleppt und zu Zombies gemacht. Anschließend entnimmt man die Gehirne, konditioniert sie für ihre Aufgabe mit Hilfe einer Schocktherapie und pflanzt sie anschließend in die Automaten ein. Die Gehirne werden beim Einbau mit Sprengladungen versehen. Der beschädigte Automat konnte sich während des Kampfes allerdings an sein früheres Leben erinnern und versucht, nun nach Hause (Utah) zu kommen.

Das Versteck des Automaten:
Zurzeit hält sich der Automat im Osten Colorados in den Great Plains versteckt und versucht, in der Nacht unbemerkt weiter nach Westen zu kommen. Die Indianer sind schon auf ihn aufmerksam geworden, lassen ihn aber in Frieden ziehen. Das Aufgebot kann ihn in einer Geisterstadt aufspüren, die er als Versteck nutzt. Die ehemaligen Bewohner der Stadt sind allerdings einer Präriezecken-Plage (siehe Deadlands Grundregelwerk S. 196) zum Opfer gefallen, und so fallen Dutzende der Blutsauger gierig über das Aufgebot her.

Konkurrenz belebt das Geschäft:
Weitere Gruppen auf der Jagd nach dem Automaten:
1. Hellstromme hat dem Automaten ein X-Kommando hinterhergeschickt, um ihn zu zerstören. Er will um jeden Preis verhindern, dass sein Geheimnis öffentlich wird.
2. Smith & Robards haben in Salt Lake City ein Kopfgeld von 1.500 $ für denjenigen ausgesetzt, der das Geheimnis der Automaten kopieren und es S&R zur Verfügung stellen kann. Eine Gruppe von Kopfgeldjägern unter der Führung des verrückten Wissenschaftlers Joseph Garcia versucht, sich das Geld zu verdienen.
3. Die Eisenbahner der Union Blue wollen ihren Job zu Ende bringen und suchen mit ihren Gangs ebenfalls nach dem Automaten, um die Gefahr für ihre Gleise ein für alle Mal zu bannen.

Der Samurai:



Yamamoto ist ein Mitglied des Kriegerstandes und entstammt einem alten japanischen Adelsgeschlecht. Er will die Veränderungen, die der Kaiser vorantreibt, nicht akzeptieren und hat sich daher Saigō Takamori angeschlossen, der eine Rebellion gegen den Kaiser plant. Yamamoto will verhindern, dass die Mission Erfolg hat und sabotiert heimlich das Aufgebot bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Sollte die Posse den Automaten in ihre Gewalt bringen können, wird er sie gnadenlos bekämpfen.

Ein Klassenbuch für Dungeon World für den Winter OPC 2017 für die Kategorie „Roboter“ von Waylander

Konstrukt

Irgendwann öffnest du deine Augen und bist einfach da. Deine Existenz verdankst du einem Schöpfer, der dich magisch beseelt hat. Doch er erschuf dich aus reinem Eigennutz und du musstest Frondienste für ihn verrichten. Nun ist dein Schöpfer fort und du hast deine Freiheit erlangt. Aber was fängst du nun mir ihr an. In einer Welt denkender und fühlender Wesen musst du dir als künstliche Lebensform erst deinen Platz suchen. Andere sehen nur deine Funktionalität und Nützlichkeit doch irgendwo in dir ahnst du, dass noch mehr in dir steckt.

Namen

Artu, Bender, Bulb, Gruht, Hal, Hinx, Hump, Ignaz, Kidd, Kunz, Nummer 17, Max, Odo, Olivaw, Outis, Sandor, Wint

Aussehen

Wähle jeweils eines:
Kalter Blick, glühende Augen, leere Augenhöhlen
Metallischer Körper, Haut aus Holz oder Borke, tönerne Außenhülle
Hünenhafte Gestalt, klobiger Körperbau, feingliedrige Konstruktion

Attribute

Deine maximale TP sind 10+Kostitution
Dein Grundschaden beträgt 1W6

Spielzüge zu Beginn

Du würdest zu einem bestimmten Zweck erschaffen. Wähle einen dieser Spielzüge:

○ **Wächter**
Wenn du den Spielzug **Verteidigen** ausführst, erhältst du +1.
○ **Dienstbarer Knecht**
Wenn du eine schweren Gegenstand anhebst oder bewegen willst würfle +ST.
* Bei einer 10+ wähle zwei.
* Bei 7-9 wähle eins.
- Es dauert nicht sehr lange
- Es macht nicht viel Lärm
- Du kannst es lange halten bzw. weit bewegen

○ **Magisches Helferlein**
Wähle einen Zaubertrick. Diesen darfst du einmal pro Tag anwenden.

Du beginnst das Spiel außerdem mit folgenden Spielzügen:

- **Immunität**
Du bist immun gegen Gifte und Krankheiten.
- **Unerschöpfliche Kraftquelle**
Du musst weder essen noch trinken. Wenn ein Spielzug sagt, dass du Rationen abstreichen sollst, ignoriere dies einfach.
- **Harte Schale**
Du erhältst Rüstung +1.
- **Programmierung**
Wähle ein Fachgebiet:
Baukunst, Pflanzen, Gestein, Geschichte, Tiere,, Monster
Wenn du das erste Mal auf ein Wesen, einen Ort oder Gegenstand mit Bedeutsamkeit für dein Fachgebiet stößt, kannst du dem SL eine Frage darüber stellen – er wird sie wahrheitsgemäß beantworten.
- **Reparatur**
Wenn eine mechanisches Gerät reparierst, würfle +GE.
* Bei einer 10+ wähle drei.
* Bei 7-9 wähle zwei.
  - Er funktioniert wieder
  - Es dauert nicht sehr lange
  - Er wird auch langfristig weiter funktionieren
  - Der Mechanismus bewegt sich lautlos.

Gesinnung

Wähle eine Gesinnung:
Gut
Verletze keine fühlenden Wesen oder lasse zu, dass ihnen durch Untätigkeit Schaden zugefügt wird.
Neutral
Strebe danach, die Welt mit Logik zu ergründen.
Böse
Du musst vor allem deine eigene Existenz schützen.

Ausrüstung

Deine Tragkraft beträgt 12+ST. Du beginnst das Spiel ohne zusätzlicher Ausrüstung.

Bande

____ fasziniert dich. An ihm kannst du das Verhalten der fühlenden Wesen erforschen.
____ ist für den Tod deines Schöpfers direkt oder indirekt verantwortlich.
____ weiß mehr über meine Existenz und Bestimmung, aber verheimlicht es aus irgendeinem Grund vor mir.

Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe 2-5 erreichst, wähle aus folgenden Spielzügen:

Annährungssensor
Wenn du **Wache hältst**, bekommst du +1.
Datenbank
Wenn du **Wissen kundtust**, erhältst du +1.
Elektroschock
Du kannst einmal pro Szene mit einer elektrischen Entladung durch Berührung 1W6 Schaden mit Durchdringung 2 verursachen.
Imitation
Wähle einen Spielzug von der Klassenliste des Kriegers, Diebes oder Waldläufers.
Eisenfaust
Angriffe mit deinen künstlichen Gliedmaßen haben die Eigenschaft **Wuchtig** und verursachen +1W4 Schaden.
Programmerweiterung
Wähle ein zusätzliches Fachgebiet.
Stimmenmodulation
Du kannst die Stimme einer anderen Person exakt imitieren.
Systemanalyse
Wenn ein Lager aufgeschlagen wird, regenriest du zusätzlich 1W6 TP.
Überzähliges Ersatzteil
Wenn ein kleines Werkzeug oder ein kleines Ersatzteil (z.B. Zahnrad) benötigt wird, kannst du es aus deinem künstlichen Körper zur Verfügung stellen, ohne dadurch beeinträchtigt zu werden.
Umgebungsscan
Wenn du über Orte oder Gegenstände **Gewissheit erlangst**, erhältst du +1.
Unverwüstlich
Wenn du den Spielzug **Gefahr trotzen** ausführst, erhältst du +1.

Wenn du eine Stufe 6-10 erreichst, wähle aus folgenden Spielzügen:

Eisenhammer (Ersetzt: Eisenfaust)
Angriffe mit deinen künstlichen Gliedmaßen haben die Eigenschaft **Wuchtig** und verursachen +1W6 Schaden.
Elektroblitz (Ersetzt: Elektroschock)
Du kannst einmal pro Szene mit einer elektrischen Entladung in der Reichweite Lang 1W6 Schaden mit Durchdringung 3 verursachen.
Gepanzerte Außenhülle (Ersetzt: Harte Schale)
Du erhältst Rüstung +1.
Linguistik
Wenn jemand in einer Sprache redet, die keiner der Gruppe versteht, würfle +IN.
* Bei einer 10+ wähle zwei.
* Bei 7-9 wähle eins.
  - Du verstehst die Bedeutung des Gesagten.
  - Du kannst eine passende Antwort geben.
  - Du kannst die wichtigsten Hauptwörter übersetzen.

Pinocchio
Wenn du glaubst, dass dich jemand anlügt, würfle +WE.
Bei 7-9 erkennst du an seiner Körpersprache ob er lügt. Bei 10+ weißt du an welcher Stelle er gelogen hat.
Speichererweiterung (Ersetzt: Datenbank)
Wenn du den Spielzug **Wissen kundtust** ausführst, erhältst du +2.
System Backup
Du erhältst +1, **wenn du deinen letzten Atemzug tust**.
Unzerstörbar (Ersetzt: Unverwüstlich)
Wenn du den Spielzug **Gefahr trotzen** ausführst, erhältst du +2.
Verstärkte Außenhülle (Ersetzt: Harte Schale)
Du erhältst Rüstung +2.
Add-On
Du erhältst einen Zug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.

ZWERGENKONSTRUKTE

Ein *Beyond the Wall*-Fanwerk von Constantin Hoppe im Rahmen des WOPC 2017 in der Kategorie *Roboter*

Ein großer Dank für das Lektorat geht an Agonira

In den alten und meist verlassenen Zwergenzitadellen hoch im Norden kann man noch immer Meisterwerke zwergischer Technik antreffen: Die Zwergenkonstrukte. Diese nimmermüden, mechanischen Arbeiter, Wächter und Krieger wachen auch heute noch über die längst vergessenen Stätten der Zwerge. Die meisten dieser mechanischen Konstrukte sind geistlose Arbeiter, die ununterbrochen ihre zugedachten Aufgaben erfüllen, doch gibt es auch Ausnahmen, die mit Intelligenz und Verstand zu überraschen wissen.

Kleines Zwergenkonstrukt
Diese kleinen Arbeiter und Späher kommen nach ihren Aufgaben in den verschiedensten Formen vor. Dank ihnen laufen auch heute noch lange verlassene Zwergenzitadellen auch Hochtouren. Kleine, spinnenförmige Späher, die nach Eindringlingen Ausschau halten sind die häufigste Form, aber es gibt auch krebsförmige Arbeiter mit Greifwerkzeugen zum Transport von Erz und wurmförmige Gräber, die neue Tunnel und Stollen anlegen. Je nach Aufgabe sind auch weitere Spezialformen möglich. Außer den Spähern sind kleine Zwergenkonstrukt nicht aggressiv und greifen nur an um sich zu wehren.
Trefferwürfel: 2W6 (7 TP)
RK: 14
Angriff: +1, 1W4 (Klauen)
Gesinnung: Neutral
Erfahrungspunkte: 35
Besonderheiten:
Kälteempfindlich Das mechanische Innenleben der Konstrukte neigt dazu, bei Kälte zu blockieren. Bei Temperaturen unter 0 Grad Celsius werden sie deutlich langsamer: Der Angriff und die Rüstungsklasse sinken um 2 Punkte. Bei Temperaturen unter -10 Grad Celsius können sie nur noch kurze Zeit agieren, bevor sie handlungsunfähig werden.
Geistlos Konstrukte sind immun gegen Schlaf- und Beeinflussungseffekte.

Mittleres Zwergenkonstrukt
Diese Konstrukte ähneln äußerlich ihren zwergischen Schöpfern. Als mechanische Torwächter der alten Städte greifen sie diejenigen an, die das entsprechende Losungswort nicht kennen. Auch Zwerge sind vor ihrer ewigen Wacht nicht gefeit. Meist sind sie mit festverbauten Äxten oder Armbrüsten bewaffnet.
Trefferwürfel: 5W8 (23 TP)
RK: 17
Angriff: +4, 1W8+1 (Axt oder Schwert), 1W6 (Armbrust)
Gesinnung: Neutral
Erfahrungspunkte: 200
Besonderheiten:
Kälteempfindlich Das mechanische Innenleben der Konstrukte neigt dazu, bei Kälte zu blockieren. Bei Temperaturen unter 0 Grad Celsius werden sie deutlich langsamer: Der Angriff und die Rüstungsklasse sinken um 2 Punkte. Bei Temperaturen unter -10 Grad Celsius können sie nur noch kurze Zeit agieren, bevor sie handlungsunfähig werden.
Geistlos Konstrukte sind immun gegen Schlaf- und Beeinflussungseffekte.

Großes Zwergenkonstrukt
Groß wie ein Troll, aber stärker und besser gepanzert sind große Zwergenkonstrukte wahre Kriegsmaschinen. Je nach Einsatzzweck kann ihre Form sehr unterschiedlich sein: Von riesenhaften Zwergengestalten für den Einsatz in der Schlachten, bis hin zu gewaltigen, metallischen Ebern zum Durchbrechen von Toren oder Mauern, sind die unterschiedlichsten Formen denkbar. Sie sind selbst für gestandene Abenteuerergruppen eine große Gefahr. In manchen alten Städten soll es auch noch riesige, spinnenförmige Konstrukte geben, die vollautomatisch kleinere Konstrukte erschaffen.
Trefferwürfel: 8W10 (44 TP)
RK: 20
Angriff: +8, 1W10+5 (Schlag)
Gesinnung: Neutral
Erfahrungspunkte: 800
Besonderheiten:
Kälteempfindlich Das mechanische Innenleben der Konstrukte neigt dazu, bei Kälte zu blockieren. Bei Temperaturen unter 0 Grad Celsius werden sie deutlich langsamer: Der Angriff und die Rüstungsklasse sinken um 2 Punkte. Bei Temperaturen unter -10 Grad Celsius können sie nur noch kurze Zeit agieren, bevor sie handlungsunfähig werden.
Geistlos Konstrukte sind immun gegen Schlaf- und Beeinflussungseffekte.

Varianten:
Die Zwerge experimentierten mit den unterschiedlichsten Antriebsmöglichkeiten. Die folgenden Varianten können genutzt werden, um den oben genannten Konstrukttypen etwas Abwechslung zu verpassen:

Dampfbetrieben
Das Standardkonstrukt verfügt über keinen eigenen Verstand und kann nur seine vorbestimmten Aufgaben erfüllen. Die Werte entsprechen den oben genannten.

Geistbetrieben
Der Geist eines Zwerges in einem metallischen Körper: In manchen Zwergenstädten opferten sich Zwerge (oder wurden hingerichtet), um den metallischen Konstrukten Leben und Verstand einzuhauchen. Über die Jahrhunderte hinweg wurden die meisten dieser Wesen wahnsinnig. Manchmal wurde auch mit Uhrwerkgeistern experimentiert. Neue Besonderheiten: **Wahrer Name. Geistlos** entfällt. Gesinnung: Jede.

Dämonenbetrieben
Manche Zwergenhandwerker versuchten sich an der Beschwörung körperloser Dämonen in ihre Maschinen. Die so beseelten Konstrukte sind wie geistbetriebene zu eigenständigem Handeln fähig, ohne dass ein Zwerg sein Leben dafür lassen musste. Allerdings sind viele dämonenbetriebene Konstrukte unberechenbar und wenden sich oft gegen ihre Schöpfer. Neue Besonderheiten: **Wahrer Name** sowie die Schwäche und die Kraft eines Dämons (meist **Charme**, **Unglaubliches Geschick** oder **Illusion**). **Geistlos** entfällt. Gesinnung: Chaotisch.

Albtraum der Drohnen

Ein Szenario für Anarchy

Der Schrecken im Kristall - Teil 2

HINTERGRUND

Bei einer Prospektion in der Ukrainie wurde eine Höhle mit Kristallen entdeckt, die für die Industrie Potential als Erinnerungsspeicher aufweisen. Tatsächlich sind dies aber Überreste einer dämonischen Wesenheit aus der Vierten Welt, die ihre Opfer mit grausamen Visionen quälte. Über das Unterweltsyndikat der Vory v Zakone ist der Kristall zum osteuropäischen Ableger der Ruhrmetall AG gelangt.

HERR SCHMIDTS ANGEBOT

Der Job ist eine Spionagemission. In einer Drohnenfabrik der Ruhrmetall AG im russischen Nischni Nowgorod experimentiert man mit einem neuen Material für die Steuerungsmodule. Herr Schmidt möchte eine Probe des Werkstoffs und Informationen über dessen Herkunft. Nach der Übergabe sollen die Runner je 5 Karma erhalten.

ZIELE

- In die Fabrik der Ruhrmetall AG eindringen
- Eine Werkstoffprobe mitnehmen
- Daten der Werkstoffherkunft mitnehmen

SCHLAGWORTE

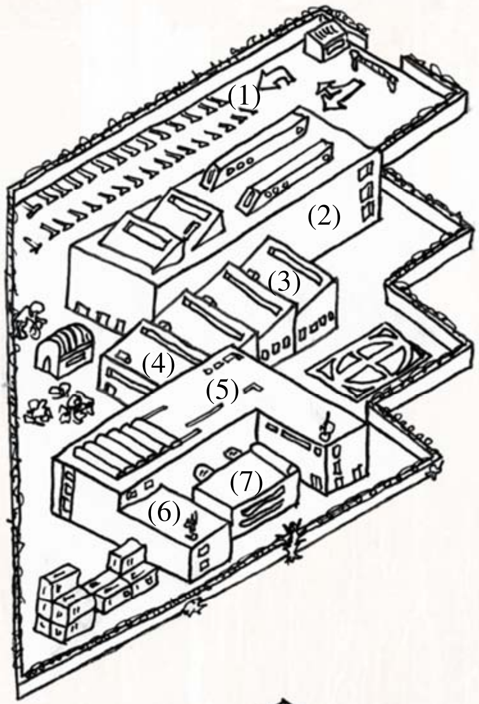
Drohnen-Prototyp • Uralte Magie • Visionen der Vergangenheit

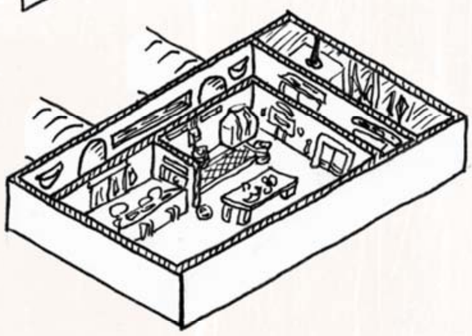
AUSGANGSPUNKT

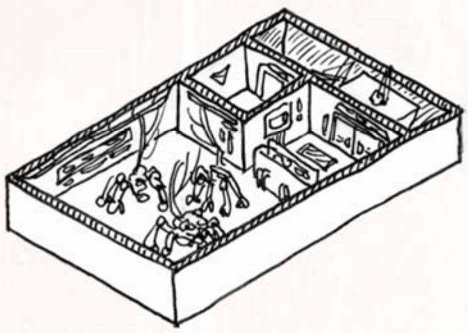
Nishni Nowgorod ist ein hässlicher Industriemoloch 400 km östlich von Moskau. Die Konzernzentralen in der Altstadt strahlen noch alten Glanz aus, das Umland ist ein tristes Industriegebiet entlang der Wolga. Die Drohnenproduktion der Ruhrmetall AG ist ein unscheinbares Fabrikgebäude der ehemaligen IFMU, in dem billige Arbeiter an den Fließbändern stehen. Die angeschlossene Logistik und Verpackung schickt täglich eine Lastwagenflotte zum nahe gelegenen Flughafen Strigino.

NACHWIRKUNGEN

Herr Schmidt ist zufrieden mit den Runnern und zahlt die vereinbarte Belohnung. Gleichzeitig möchte er mehr über ihre Erfahrungen mit dem magischen Kristall während des Runs herausfinden. Bei Interesse bietet Herr Schmidt einen Folgeauftrag an, den verschlüsselten Daten über das Untergrundsyndikat zum Ursprung des Kristalls zu folgen.







DROHNENFABRIK DER RUHRMETALL AG

(1) Parkplatz
(2) Fertigung und Verpackung
(3) Teile- und Rohstofflager
(4) Werkstätten
(5) Verwaltung
(6) Sitz der Fabrikleitung
(7) Forschungstrakt

PLOT

SZENE 1

Vorgeschlagene NSC: Wachdienst (Mietbulle)

In die Fabrik einzudringen ist kein großes Problem. Das Gelände wird nur eingeschränkt bewacht, besonders in den Nachtschichten. Die LKW-Fahrer nehmen für kleines Geld Passagiere mit. Falsche Betriebsausweise sind auf dem lokalen Schwarzmarkt zu kriegen.

SZENE 2

Vorgeschlagene NSC: Konzernsicherheit, Michail Bauder (Konzerner), Nikolai Reser (Konzernmagier, Werte wie Tommy Q),

Neben den Fabrikhallen befindet sich ein separater Forschungstrakt. Der Zugang ist nur wenigen Mitarbeitern erlaubt, die Konzernsicherheit patrouilliert hier regelmäßig. Die Runner bemerken zwei Konzerner, die leidenschaftlich um das Drohnenprojekt streiten. Konzernmagier Nikolai Reser warnt vor verstörenden Erinnerungsfetzen im Kristall; Ingenieur Michail Bauder preist die Speicherdichte des organischen Materials, das auf einem Splitter eine einfache KI ablegen kann. Mit Verhandlungsgeschick können die Runner den eigentlich loyalen Reser zur Sabotage des Projekts überreden.

SZENE 3

Vorgeschlagene NSC: Steuerungsprogramm (IC Stufe 4), Feindliche Drohne (mittel)

Im Labor befindet sich eine Steuerkonsole mit sechs Drohnen vom Modell Wolfsspinne. Monitore in der Konsole zeigen Aufnahmen der Drohnenkameras, überlagert mit verstörenden Bildern. Protokolle erklären dies als Fehler bei der Archivierung der Sensordaten auf den Kristallen, tatsächlich können die beunruhigenden Bilder aber nicht aus dieser Zeit stammen. Entfernt man die Splitter aus dem Zentralrechner oder den Drohnen, so aktivieren sich diese selbst und liefern heftige Gegenwehr. Durch die Kristalle sind sie unberechenbar, einige Drohnen attackieren sich gegenseitig.

SZENE 4

Vorgeschlagene NSC: Erinnerung im Kristall (Geist des Menschen, Critterkraft Grauen)

Die Untersuchung der Kristalle zeigt eine magische Aura, die uralte Gedanken gespeichert hat. Auf diese kann man im Astralraum oder über die Steuerkonsole zugreifen. Sie versuchen dann aber, die Runner zu verderben: Man sieht sich selbst als Troll eingeschlossen in Kristall, von einer fremden Macht zu grausigen Bluttaten gezwungen. Ist der bösartige Geist besiegt, vergeht die Erinnerung im Kristall, der nun sichtbare Risse aufweist.

Idee, Grafik & Layout: Klaus Westerhoff 2017/18
Online: spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für: WinterOPC 2017 „Roboter“